

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banjir merupakan fenomena yang masyarakat ibukota sering dengarkan ataupun yang kita alami. Pada umumnya, fenomena banjir sering terjadi di perumahan yang berdampingan dengan daerah aliran sungai. Menurut Undang-undang Nomor 24 Tahun 2007, banjir merupakan peristiwa atau suatu keadaan di mana terendamnya suatu daerah atau daratan akibat volume air yang meningkat. Banjir bisa disebabkan karena ulah manusia seperti membuang sampah sembarangan, hal ini sudah lazim dalam kehidupan manusia yang tidak mempedulikan lingkungan sekitarnya dan bisa disebabkan karena adanya kiriman dari pintu air daerah lain.

Di Indonesia bencana banjir sebenarnya sudah terjadi sejak lama sejak tahun 1959, bahkan banjir terus terjadi di Jakarta bahkan dari kemerdekaan Indonesia hingga sekarang (Fitriandha, 2012). Menurut Rosyidie (2013, hlm. 243) penyebab terjadinya banjir karena kondisi geografis dan kegiatan manusia yang berdampak pada perubahan tata ruang atau lahan di suatu daerah. Dalam kasus ini kota Jakarta paling sering terkena fenomena banjir, khususnya di daerah Kampung Pulo. Kampung Pulo terkenal dengan padatnya perumahan yang dibangun dekat tepi Sungai Ciliwung, menurut sumber dinas perumahan jumlah permukiman di bantaran mencapai 34.051 KK (Chien 2017). Menurutnya pemerintah DKI Jakarta sempat mengeluarkan program penataan sungai Ciliwung yang bertujuan untuk merelokasi hunian, normalisasi sungai, penataan kawasan

permukiman dan permukiman kembali. Hampir setiap tahunnya Kampung Pulo selalu menjadi langganan tempat banjir karena padatnya perumahan yang dibangun di dekat pinggir kali. Menurut UU no. 4 tahun 1992, perumahan diartikan sebagai lingkungan tempat tinggal atau hunian yang dilengkapi dengan prasarana dan sarana lingkungan dan menurutnya pembangunan rumah itu harus sesuai dengan rencana tata ruang wilayah. Meskipun sekarang sudah berhasil di relokasi ke rumah susun, namun tetap saja wilayah Kampung Pulo tetap terendam oleh banjir.

Dalam film Hanyut ini, *environment* sangatlah berpengaruh dalam pembuatan film animasi ini, di mana tata ruang dan penataan kawasan yang rawan banjir sangatlah penting dalam menggambarkan kondisi yang banyak sampah, padat penduduk, dan kali yang kotor. *Environment* mempunyai peran untuk menceritakan kondisi yang ada dalam kehidupan perkampungan yang padat agar *audience* dapat langsung mengenalinya, misalkan seperti kegiatan-kegiatan masyarakat disana seperti anak-anak bermain, seseorang yang sedang memancing, sampah yang menumpuk, rumah yang padat, dan banyaknya binatang-binatang seperti ayam, kucing, dan burung merpati. Dalam hal ini kita tidak akan melihat sudut pandang bencana banjir sebagai manusia melainkan sudut pandang binatang.

Film animasi 2D “Hanyut” ini menggunakan *point of view* dari tokoh binatang Kucing menggunakan teknik semi realis yang disesuaikan dengan target penonton untuk usia remaja. Film “Hanyut” ini menggunakan *point of view* dari si kucing karena saat fenomena banjir terjadi kita tidak mengetahui apa yang

dilakukan oleh binatang-binatang untuk menyelamatkan dirinya, selain itu juga menampilkan hal apa saja yang dilakukan oleh si Kucing ini selama berada di permukiman yang padat dan bagaimana dia bertahan hidup. Disini *environment* juga berperan penting sebagai penggambaran visual untuk memperlihatkan kondisi atau keadaan si Kucing saat atau sebelum fenomena banjir terjadi. Oleh karena itu terciptalah perancangan *environment* dengan konsep padat penduduk dan banjir dari semua masalah di atas.

Dalam perancangan film animasi 2D “Hanyut” ini sudah terselesaikan di mana kedua anggota kelompok “Hanyut” sudah dinyatakan lulus sidang, dan terjadi perubahan konsep pembuatan *environment* yang diubah menjadi ke dalam bentuk *concept art*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalah dapat dirangkai sebagai berikut : Bagaimana perancangan *environment* dan penambahan aset-aset kondisi permukiman banjir pada film “Hanyut” dalam bentuk *concept art*?

1.3. Batasan Masalah

Penulis mempunyai pembahasan masalah dalam perancangan *environment* sebagai berikut :

1. Perancangan *environment* berdasarkan bentuk, warna, *setting*, properti dan keadaan geografis dari Kampung Pulo dengan memperlihatkan perumahan yang melanggar sengkedaan dan keunikan dari rumahnya yang bertingkat dua.
2. Perancangan aset-aset yang akan diperbaiki maupun ditambahkan seperti sampah, coretan dinding dan karung untuk tanggul pada *environement* sebelum banjir, *environment* berada lebih rendah dan ketika banjir.
3. Perancangan *environment* dalam bentuk *concept art* dengan *style* semi realis pada *environment* sebelum banjir (*shot* 1, 2, 14), kenyataan perumahan berada lebih rendah (*shot* 8, 25, 26, 29), dan ketika banjir (*shot* 37, 40, 48).

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini untuk menunjukkan perancangan permukiman dengan memperlihatkan susunana perumahan yang padat serta memperlihatkan kondisi masyarakat dan binatang sekitar yang tinggal dalam permukiman yang padat dekat bantaran kali pada film animasi 2D “Hanyut” dalam bentuk *concept art*.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat yang didapat dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis, penulisan ini bermanfaat bagi penulis dalam merancang *environment* permukiman padat penduduk dan banjir pada film “Hanyut”.

2. Bagi Orang Lain, penulisan ini bermanfaat juga bagi orang lain karena memperlihatkan kondisi permukiman yang padat sebagai salah satu penyebab banjir selain sampah dalam film “Hanyut”.
3. Bagi Universitas, dapat berguna untuk memberikan manfaat bagi mahasiswa/mahasiswi sebagai referensi dalam mengerjakan skripsi.